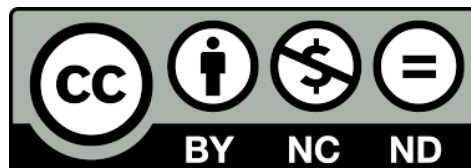
Envolver, Investigar, Agir

Cartilha de Aplicação MACETE

Envolver, Investigar, Agir

Cartilha de Aplicação MACETE

MACETE

Matemática, Artes, Ciêncos, Empreendedorismo, Tecnologia e Ética

PESQUISADORES Raiane Kelly Farias de Jesus Ribeiro

COORDENAÇÃO DO PROJETO Jéssica Oliveira Sá

REAPLICADORES

PRODUÇÃO DE CONTEÚDO Raiane Kelly Farias de Jesus Ribeiro

REVISÃO Thelma Faria Barretto Dória

Realização:

Apoio:

Parceria:

Patrocínio:

Sumário

Introdução

Envolver - Interações - Espelho

Apresentação

A Este fascículo da Metodologia funciona como um instrumento norteador para os professores/educadores junto aos alunos do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental. Esses profissionais encontrarão aqui, em uma linguagem clara e objetiva, a apresentação teórica e prática da abordagem metodológica do MACETE. Para viabilizar a efetiva utilização e autonomia desses educadores durante a aplicação do MACETE, este fascículo foi estruturado em três partes: Envolver, Investigar e Agir, com cada seção identificada por uma cor específica, o que facilita a localização e o uso do material:

1 Envolver

Consiste no mapeamento dos desafios enfrentados pela comunidade, com o apoio da comunidade escolar. Aqui, busca-se conectar problemas locais aos conteúdos educativos, planejando e sensibilizando todos os envolvidos, especialmente os alunos, que desempenharão um papel ativo na seleção e no envolvimento com os temas. Além disso, inicia-se um processo de capacitação para desenvolver a postura empreendedora e ética dos alunos, preparando-os para as futuras soluções na etapa Agir.

2 Investigar

Aqui, os alunos serão convidados a aprofundar suas pesquisas sobre as causas e consequências dos desafios identificados. Por meio das disciplinas de “Expressões” e “Estratégias”, eles enriquecem seus conhecimentos, o que os capacitará a desenvolver possíveis soluções na etapa Agir. Ao final, os grupos apresentam suas propostas e protótipos aos educadores, demonstrando seu entendimento sobre os problemas e as soluções viáveis.

3 Agir

Apresenta a etapa final do projeto, onde os alunos colocam em prática as soluções desenvolvidas durante as investigações. Eles consolidam suas ideias sob uma perspectiva empreendedora e ética, preparando-se para a apresentação na “Expo MACETE”. Nesse evento, os grupos compartilharão suas propostas com a comunidade escolar e o público em geral. A culminância desta etapa é a “Expo MACETE”, onde as ideias são apresentadas de forma dinâmica, promovendo a interação entre alunos e a comunidade e destacando a importância do engajamento coletivo nas soluções propostas.

É um material desenvolvido pelos pesquisadores do projeto MACETE, pela equipe de apoio pedagógico/psicológico em coparticipação com os reaplicadores das tecnologias sociais que representam as disciplinas interdisciplinares de "Expressões" e "Estratégias".

A metodologia do projeto "MACETE" (Matemática, Arte, Ciência, Ética, Tecnologia e Empreendedorismo) foi desenvolvida como uma resposta inovadora aos desafios enfrentados pelas escolas na construção e implementação de um ensino integral que realmente impacte a vida dos alunos.

Num cenário educacional onde o contraturno repete frequentemente conteúdos já abordados, o MACETE propõe uma nova jornada educativa, integrando áreas de conhecimento com criatividade e inovação, e aproximando o aprendizado do contexto real dos alunos.

O objetivo? Transformar a sala de aula em um espaço dinâmico e envolvente, onde a interdisciplinaridade enriquece o processo de ensino-aprendizagem e prepara os alunos para os desafios do mundo contemporâneo.

A globalização, com sua incessante evolução social, econômica e cultural, exige não apenas competências técnicas, mas também habilidades criativas e socioemocionais que capacitam os alunos para serem resilientes e críticos frente a um futuro em constante transformação.

No Brasil, ainda prevalece uma metodologia tradicional de ensino, muitas vezes distanciada das realidades vividas pelos alunos, especialmente em regiões com altos índices de desigualdade. É nesse cenário que o MACETE se destaca, oferecendo uma alternativa de aprendizado contextualizada e inovadora que valoriza tanto as habilidades cognitivas quanto as habilidades não cognitivas.

Vale destacar que toda a metodologia foi desenvolvida em alinhamento com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e com o Currículo Sergipano.

O projeto adota metodologias ativas, nas quais os alunos assumem o protagonismo do seu aprendizado. Em vez de serem receptores passivos de conhecimento, eles participam ativamente, experimentando, criando e colaborando em atividades que integram diferentes disciplinas.

Esse tipo de abordagem não apenas facilita a compreensão dos conteúdos acadêmicos, mas também promove competências essenciais, como o trabalho em equipe, a criatividade e a resiliência.

Mais do que uma metodologia educacional, o MACETE propõe uma verdadeira Tecnologia Social, integrando diferentes áreas do conhecimento para resolver

problemas reais enfrentados por comunidades em situação de vulnerabilidade. O projeto desafia os alunos a desenvolver ideias e protótipos que, ao serem

compartilhados entre si, estimulem a criatividade e a resolução prática de problemas. Essa abordagem não apenas prepara os alunos para enfrentar os desafios do século XXI de maneira ética, crítica e consciente, mas também os capacita a serem agentes de transformação em suas comunidades.

A seguir, será apresentada a abordagem metodológica do MACETE e a atuação de suas duas frentes complementares: a pedagógica e a psicológica, ambas cuidadosamente projetadas para oferecer um desenvolvimento integral aos alunos.

Espera-se, portanto, que, ao chegar a cada comunidade escolar, a metodologia MACETE proporcione um processo de aprendizagem onde os educadores e estudantes se reconheçam, se apropriem, e possam aplicar e complementar as ações educativas de forma autônoma.

Glossário

1 ABD – Aprendizagem Baseada em Desafios:

(Challenge-Based - Learning - CBL) é uma abordagem pedagógica que envolve os alunos na resolução de problemas reais e significativos. Os estudantes trabalham em grupos para investigar, planejar e implementar soluções para desafios específicos, promovendo habilidades críticas como colaboração, criatividade e pensamento crítico. Essa metodologia estimula o engajamento e a aplicação prática do conhecimento, tornando o aprendizado mais relevante e conectado à realidade.

2 Aprendizagem

Processo pelo qual os indivíduos adquirem novos conhecimentos, habilidades ou atitudes. Pode ocorrer de diversas formas, como por meio da experiência, estudo ou interação.

3 Avaliação

Processo de coleta e análise de informações sobre o desempenho dos alunos. A avaliação pode ser diagnóstica (antes do ensino), formativa (durante o ensino) ou somativa (ao final do ensino).

4 Avaliação Formativa

Processo de avaliação contínua durante o aprendizado, que orienta os alunos e o professor a ajustarem estratégias para atingir objetivos de forma eficaz.

5 Currículo

Conjunto de conteúdos, habilidades e experiências que os alunos devem aprender durante um curso ou programa educacional. O currículo pode ser formal (documentado) ou oculto (valores e atitudes transmitidos informalmente).

6 CHA

Essa sigla resume três elementos essenciais para o desenvolvimento completo do aluno. Competências representam o conhecimento; habilidades, a capacidade de aplicação prática; e atitudes, o querer fazer. No contexto MACETE, CHA orienta a prática pedagógica para promover um aprendizado significativo.

7 Design Thinking

Abordagem para resolver problemas de forma criativa e centrada nas pessoas. Inclui etapas como empatia, definição do problema, ideação, prototipagem e teste.

8 Didática

Área da educação que estuda os métodos e técnicas de ensino. A didática busca tornar o ensino mais eficaz e apropriado para diferentes públicos.

9 Diversidade

Reconhecimento e valorização das diferenças entre os alunos, incluindo aspectos como cultura, etnia, gênero, habilidades e estilos de aprendizagem.

10 Educação Socioemocional

Processo que busca desenvolver habilidades emocionais e sociais nos alunos, como empatia, autocontrole, e trabalho em equipe, essenciais para a convivência e o aprendizado.

11 Educação Empreendedora

Abordagem educacional que visa desenvolver habilidades e competências empreendedoras nos alunos, como criatividade, inovação, tomada de decisões e resolução de problemas. Essa formação prepara os estudantes para identificar oportunidades, criar projetos e atuar de forma proativa em diferentes contextos, promovendo a autonomia e a iniciativa pessoal.

12 Ensino

Processo pelo qual um educador (professor, instrutor, etc.) transmite conhecimentos, habilidades, valores e atitudes a um aprendiz (aluno). Enquanto o ensino se concentra nas atividades e métodos utilizados por educadores para transmitir informações, a aprendizagem enfoca o processo interno pelo qual os alunos assimilam e aplicam esse conhecimento. Ambos são interdependentes, pois um ensino eficaz facilita a aprendizagem significativa.

13 Experimentação

Atividade prática para testar hipóteses e observar resultados. No MACETE, envolve testes científicos e ajustes com base nas descobertas.

14 Expressões e Estratégias

Na metodologia MACETE, "Expressões" e "Estratégias" representam disciplinas interdisciplinares que enriquecem o aprendizado. "Expressões" engloba artes visuais, escrita, idiomas, sons e cinema, promovendo a criatividade e a comunicação. Já "Estratégias" aborda programação, robótica, inovação cultural e ensino de matemática, desenvolvendo habilidades analíticas e tecnológicas. Juntas, essas disciplinas favorecem uma formação integral e inovadora dos alunos.

15 Inclusão

Prática que visa garantir que todos os alunos, independentemente de suas diferenças, tenham acesso ao ensino e possam participar ativamente da vida escolar.

16 Metodologia

Conjunto de métodos e técnicas utilizadas para facilitar o ensino e a aprendizagem. A escolha da metodologia depende do conteúdo a ser ensinado e do perfil dos alunos.

17 Metodologia Ativa

Abordagem de ensino onde o aluno é protagonista, aprendendo através de atividades práticas e resolução de problemas reais, em vez de apenas ouvir e anotar. Promove engajamento e desenvolvimento de habilidades como pensamento crítico, criatividade e colaboração, essenciais no MACETE (Matemática, Arte, Ciência, Ética, Tecnologia e Empreendedorismo). Exemplos incluem disciplinas de "Expressões" e "Estratégias", Aprendizagem Baseada em Desafios, Sala de Aula Invertida e Gamificação.

18 Modelagem

A modelagem refere-se à criação de representações abstratas ou simplificadas de um sistema, objeto ou processo. Modelos podem ser físicos (como maquetes) ou digitais (como simulações em software).

19 Planejamento

Organização prévia das atividades e dos conteúdos a serem abordados em aula. Um bom planejamento considera os objetivos de aprendizagem, os recursos disponíveis e o tempo necessário.

20 Prototipagem

Processo de criação de uma versão inicial ou modelo de uma solução, usada para testar ideias antes da versão final.

21 STEAM

Expande a abordagem STEM ao incluir as Artes, reconhecendo a importância da criatividade e da expressão artística no processo de aprendizagem. A incorporação das Artes permite que os alunos desenvolvam habilidades criativas e inovadoras, fundamentais para o desenvolvimento de soluções eficazes e originais. O STEAM promove uma educação holística, onde a interdisciplinaridade é incentivada, permitindo que os alunos conectem conceitos de diferentes áreas e explorem questões de maneira mais abrangente e criativa. Essa abordagem estimula a colaboração, a experimentação e a busca de soluções que considerem tanto os aspectos técnicos quanto os criativos dos desafios enfrentados.

22 STEM

Abordagem educacional que integra quatro disciplinas fundamentais: ciência, tecnologia, engenharia e matemática. O objetivo do STEM é preparar os alunos para resolver problemas complexos, incentivar o pensamento crítico e desenvolver habilidades técnicas essenciais para o século XXI. Essa metodologia promove a aprendizagem prática e interdisciplinar, enfatizando a aplicação do conhecimento em situações reais e a colaboração em projetos que estimulam a curiosidade e a inovação.

A abordagem metodológica do Macete

A metodologia MACETE (Matemática, Arte, Ciência, Empreendedorismo, Tecnologia e Ética) é um modelo inovador de aprendizagem que integra o conhecimento acadêmico à realidade dos alunos, promovendo o desenvolvimento integral do ser humano. Fundamentada na abordagem STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática), a metodologia incentiva a autonomia, a criatividade e o pensamento crítico, permitindo que os alunos se tornem protagonistas do próprio aprendizado.

O MACETE se estrutura como um grande "guarda-chuva" de Tecnologias Sociais (TSs) formativas, criando um ambiente de educação e autoeducação que beneficia não apenas os alunos, mas toda a comunidade escolar. A aprendizagem acontece por meio da resolução de desafios concretos, conectando os conteúdos à vida real e estimulando a colaboração e a interdisciplinaridade.

Para a implementação do MACETE em qualquer escola ou comunidade, é essencial realizar um diagnóstico situacional, identificando desafios e necessidades

locais. A partir dessa análise, são definidos temas norteadores que guiam o processo educativo. No povoado de Pedra Furada, por exemplo, os cinco temas trabalhados foram:

- ✓ Meio Ambiente
- ✓ Saúde
- ✓ Educação
- ✓ Ética
- ✓ Empreendedorismo

Entretanto, essa estrutura é flexível e pode ser adaptada de acordo com a realidade de cada contexto. Dessa forma, o MACETE se configura como uma ferramenta poderosa para transformar a educação, conectando aprendizado e vida, fortalecendo o senso de comunidade e preparando os alunos para desafios do mundo real.

Envolver, Investigar, Agir

Temas e Aplicações

Cada comunidade pode definir os temas prioritários de acordo com suas necessidades. A seguir, serão apresentados os temas trabalhados em Pedra Furada:

- **Personalize a experiência:** adapte os temas à realidade da sua comunidade escolar.
- **Promova a autonomia:** incentive os alunos a serem protagonistas do próprio aprendizado.
- **Estabeleça parcerias:** envolva famílias, instituições locais e especialistas na condução dos projetos.
- **Use a criatividade:** misture artes, tecnologia e ciência para tornar o aprendizado envolvente.
- **Conecte o conhecimento com a prática:** mostre como cada conceito aprendido pode ser aplicado na vida real.

MEIO AMBIENTE

(Preservação e Sustentabilidade)

Envolver:

A qual os alunos analisam o descarte de resíduos, seus impactos no ecossistema local e a biodiversidade presente, promovendo uma reflexão crítica sobre sustentabilidade e responsabilidade ambiental.

Investigar:

Os alunos aprofundam a compreensão sobre os impactos ambientais locais, realizando pesquisas e coletas de dados que conectam teoria e prática. Considerando a realidade da comunidade pesqueira de Pedra Furada, onde o mangue e a atividade pesqueira desempenham papéis centrais no cotidiano, as investigações seguem os seguintes eixos:

Mapeamento dos resíduos e análise do descarte

- Observação e registro dos principais pontos de descarte de resíduos na comunidade e no entorno do mangue.
- Identificação dos tipos de resíduos mais comuns, com ênfase nos materiais descartados pelos pescadores, moradores e visitantes.
- Análise da decomposição dos resíduos e seus impactos na fauna e flora do mangue.

Coleta e análise de dados

- Levantamento de informações sobre a relação entre a maré e a dispersão dos resíduos.
- Pesquisa sobre a percepção da comunidade local e escolar em relação ao descarte de lixo e suas práticas de reutilização e reciclagem.
- Entrevistas com pescadores e moradores sobre os desafios ambientais enfrentados na região.

🌱 Estudo dos impactos ambientais no ecossistema local

- Investigação sobre os efeitos da poluição na biodiversidade do mangue, incluindo a contaminação da água e o ambiente escolar.
- Observação do comportamento de espécies locais e identificação de possíveis ameaças ao equilíbrio ecológico.
- Discussão sobre a relação entre a degradação ambiental e as disciplinas de "Expressões" e "Estratégias".

Agir:

Os alunos utilizam os conhecimentos adquiridos durante a investigação para implementar soluções práticas que promovem a sustentabilidade no contexto local. Com base nas descobertas sobre o descarte de resíduos, poluição e impactos ambientais no ecossistema de Pedra Furada, os alunos propõem e desenvolvem as seguintes iniciativas:

Criação de Ecopontos na Escola e na Comunidade

- Implantação de ecopontos estratégicos na escola e nas áreas de maior circulação da comunidade, incentivando o descarte correto de resíduos recicláveis e orgânicos.
- Sensibilização dos moradores sobre a importância da separação do lixo e a conscientização sobre como os ecopontos contribuem para a redução do impacto ambiental.
- Organização de campanhas de educação ambiental para explicar a diferença entre os tipos de resíduos e como os ecopontos funcionam, tomando como exemplo a Zro.

🌱 Hortas Comunitárias e Escolares

- Planejamento e implantação de hortas comunitárias e escolares, utilizando resíduos orgânicos para fertilização e compostagem.
- Envolvimento dos alunos na criação de um sistema de plantio que respeite as condições ambientais locais, como a maré e a tipologia do solo da região.
- Incentivo ao cultivo de plantas nativas que auxiliem na recuperação de áreas degradadas e promovam a biodiversidade.

♻️ Sistema de Compostagem

- Criação de um sistema de compostagem sustentável na escola, onde os resíduos orgânicos (restos de alimentos, folhas, etc.) serão transformados em adubo para as hortas e jardins da escola.
- Ensinar aos alunos o processo de compostagem e a importância dessa prática para reduzir a quantidade de lixo enviado aos aterros e melhorar a qualidade do solo.
- Estabelecimento de parcerias com a comunidade para expandir o uso de compostagem, com oficinas práticas e troca de experiências.

💻 Interações de Digitais sobre Sustentabilidade

- Vídeos educativos, tutoriais sobre práticas sustentáveis, e um espaço para que os alunos compartilhem suas próprias soluções e projetos ambientais.

SAÚDE

(Bem-estar e Qualidade de Vida)

Envolver:

Os alunos participarão de atividades lúdicas e reflexivas sobre saúde física e mental, promovendo a conscientização desde a infância. A dinâmica "O Corpo Fala"utilizará imagens e expressões para estimular os alunos a refletirem sobre o que significa estar saudável, tanto fisicamente quanto emocionalmente. Também será abordado o impacto da falta de saneamento básico, destacando suas consequências para a saúde, como a proliferação de doenças causadas por insetos, vermes e caramujos, comuns em áreas com saneamento precário, como a comunidade de Pedra Furada. A atividade permitirá que as crianças explorem suas percepções sobre saúde e bem-estar, discutindo ritmos corporais, sintomas e situações cotidianas, além de refletirem sobre a importância do pensar, sentir e agir. A proposta visa sensibilizar as crianças sobre como práticas simples de higiene podem prevenir doenças, ressaltando a importância de cuidar do corpo e do ambiente ao redor.

Investigar:

Envolve o mapeamento dos hábitos alimentares e de atividade física das crianças da comunidade de Pedra Furada. A pesquisa incluirá entrevistas com alunos, professores e familiares, para entender as dificuldades e carências da população, especialmente considerando a ausência de um posto de saúde local. Alguns pontos a serem abordados são:

- Levantamento dos hábitos alimentares, focando em como as crianças se alimentam em casa e na escola, e identificando padrões de consumo de alimentos industrializados ou ricos em açúcar.
- Investigação sobre as atividades físicas realizadas pelas crianças e pela comunidade, com ênfase na falta de espaços adequados para o lazer e a prática de esportes.

- Identificação de problemas de saúde prevalentes, como a falta de cuidados bucais adequados, e o impacto da ausência de serviços médicos regulares, especialmente para crianças.

Agir:

Os alunos, com o apoio da equipe de docentes, reaplicadores das disciplinas de "Expressões" e "Estratégias" e equipe do projeto, criarão uma série de iniciativas voltadas para a promoção da saúde e bem-estar da comunidade, com foco na alimentação saudável, cuidados com a saúde bucal e incentivo à atividade física. Algumas ações práticas incluem:

Campanha de Conscientização sobre Alimentação Saudável e Cuidados Bucais

- Desenvolvimento de cartazes e materiais educativos que incentivem o consumo de alimentos naturais e nutritivos, e expliquem a importância dos cuidados com a saúde bucal.
- Parcerias com escolas e comunidades vizinhas para realizar oficinas de alimentação saudável e higiene bucal, com apoio da equipe dos projetos Nham e CRIA.

Promoção da Atividade Física e Momentos de Lazer

- Criação de espaços de atividades físicas na escola, com jogos e brincadeiras que incentivem a movimentação e o trabalho em equipe.
- Organização de eventos comunitários como "Caminhadas pela Saúde", onde as famílias possam se reunir para praticar exercícios leves, promovendo a saúde e o convívio social.
- Incentivo à criação de grupos de lazer e atividades físicas informais, promovendo uma mudança na cultura local sobre a importância da atividade física para o bem-estar.

Campanha de Conscientização sobre Saneamento Básico e Prevenção de Doenças

- Distribuição de materiais educativos sobre os riscos de doenças transmitidas por insetos, vermes e caramujos, explicando como o saneamento básico inadequado pode contribuir para sua proliferação.
- Ações de limpeza comunitária em áreas de risco, com o envolvimento das crianças e famílias, para eliminar possíveis criadouros de insetos e caramujos.
- Promoção do uso de água potável e cuidados com a qualidade da água, explicando como práticas simples, como o uso de filtros e a prevenção da contaminação da água, podem prevenir doenças.
- Parcerias com projetos de saúde (Nham e CRIA) para realizar ações sobre as doenças causadas por parasitas e falta de cuidados básicos e os cuidados necessários para evitá-las, especialmente em áreas com saneamento precário.

EDUCAÇÃO

(Educação é também autoeducação)

Envolver:

alunos e professores serão convidados a refletir profundamente sobre seus sonhos e desejos de aprendizado, estabelecendo uma sinergia ainda maior no processo educacional. Esta etapa será guiada de maneira lúdica e envolvente para explorar a importância da educação, da autoeducação e da troca de saberes. Juntos, os participantes terão a oportunidade de vivenciar a jornada do aprendizado, refletindo sobre o impacto transformador do ensino e a relevância de cada um no contexto escolar e comunitário, especialmente em uma realidade onde o acesso a recursos pedagógicos é limitado e a taxa de analfabetismo é um desafio significativo.

Os alunos serão incentivados a pensar sem limitações sobre seus sonhos e a perceber que a educação é uma chave fundamental para superar barreiras e romper ciclos de pobreza. O objetivo é fazer com que compreendam que o aprendizado não é apenas uma ferramenta para o crescimento pessoal, mas uma forma poderosa de transformação social.

Ao vivenciarem, de forma prática, tanto o papel de aluno quanto o de professor, os participantes poderão experimentar as dificuldades e os desafios de ambos os lados, promovendo um ambiente de empatia e respeito mútuo. Com isso, a colaboração entre professores e alunos se fortalecerá, criando um espaço de aprendizado mais integrado e consciente, onde todos se tornam parte ativa do processo educacional.

Investigar:

Centrada em entrevistas e discussões com alunos e professores sobre os desafios enfrentados na educação local, bem como a identificação de boas práticas pedagógicas que possam ser aplicadas no contexto de Pedra Furada. Serão explorados aspectos como:

- Entrevistas com alunos sobre suas dificuldades, principalmente relacionadas ao analfabetismo, escassez de recursos pedagógicos e falta de suporte familiar. A ideia é ouvir as experiências de quem está dentro da sala de aula para entender melhor os obstáculos que enfrentam.
- Levantamento das metodologias que têm funcionado, especialmente aquelas que consideram as limitações do ambiente e buscam soluções criativas, como o uso de materiais improvisados, jogos educativos e atividades que favoreçam a participação ativa dos alunos.
- Entrevistas com alunos e professores do EJA (Educação de Jovens e Adultos), identificando os desafios específicos desse público e como a metodologia pode ser adaptada para incluir essa comunidade que também busca acesso à educação formal.

Agir:

Criar soluções concretas para melhorar a qualidade da educação na comunidade, com ênfase em práticas que promovam a aprendizagem ativa, o protagonismo dos alunos e a valorização dos educadores.

Monitores da Metodologia MACETE:

Será construído um ambiente onde os alunos atuarão como monitores da metodologia MACETE. Nesse espaço, os alunos serão incentivados a apoiar a implementação das disciplinas de "Expressões" e "Estratégias".

Produção de Materiais e/ou Brinquedos Criativos:

Dada a escassez de recursos na escola, as crianças poderão criar seus próprios materiais pedagógicos para a sala de aula, como cartazes, jogos de tabuleiro, álbuns e livros de história feitos à mão, com temas relacionados ao seu contexto cultural e social. Essa prática irá não só suprir a falta de materiais como também incentivará a criatividade e o protagonismo dos alunos. Alunos, professores e a comunidade escolar participarão ativamente desse processo. Os materiais gerados poderão ser compartilhados com outras escolas e comunidades, promovendo a troca de experiências e inspirando soluções criativas em diferentes contextos educacionais.

ÉTICA

(Cidadania e Valores)

Envolver:

Realizar um diagnóstico situacional da realidade da comunidade e da escola, considerando os desafios de ética, cidadania e valores presentes no cotidiano de Pedra Furada. Os alunos serão envolvidos por meio de contação de histórias e dramatizações, onde situações que abordam dilemas éticos serão apresentadas. Essas histórias irão refletir questões como machismo, preconceito racial, violência de gênero e intolerância religiosa, permitindo que os alunos compreendam essas problemáticas de forma lúdica e reflexiva. O objetivo é sensibilizar e abrir o diálogo sobre as questões éticas que permeiam a comunidade, criando um espaço seguro para expressão e reflexão.

Investigar:

Os alunos terão a oportunidade de debater sobre valores fundamentais como respeito, empatia, cidadania digital e as consequências de comportamentos negativos. A discussão também incluirá temas como fake news e como elas impactam a sociedade, além de como essas informações falsas podem reforçar preconceitos e divisões. Juntos, os alunos vão

investigar o significado de violências (físicas, psicológicas e simbólicas), moral e ética, destacando a importância de respeitar as diferenças e cultivar atitudes de solidariedade e responsabilidade social. O foco será na compreensão e análise de comportamentos desafiadores, que muitas vezes se tornam padrões repetitivos no ciclo de violência e pobreza, e como os alunos podem contribuir para a construção de um ambiente mais ético e respeitoso.

Agir:

Os alunos entrarão na fase de ação, onde poderão produzir um curta-metragem que trate de questões éticas vivenciadas no dia a dia da comunidade, abordando temas como violência de gênero, machismo, racismo e intolerância religiosa. Além disso, criarão livros que representem comportamentos positivos, como modelos de convivência ética e cidadã, reforçando a ideia de transformação pessoal e social. Também será elaborado, em conjunto com a turma, uma cartilha com um "Código de Ética", onde os alunos criarão seus próprios princípios éticos e comportamentais para viver de maneira justa e respeitosa na comunidade. Este Código de Ética será um reflexo dos valores trabalhados durante o processo, com o objetivo de ser uma ferramenta prática para a convivência diária, tanto dentro da escola quanto na comunidade.

EMPREENDEDORISMO

(Inovação e Criatividade)

No contexto de Pedra Furada, onde a comunidade enfrenta desafios significativos de vulnerabilidade social, altos índices de analfabetismo e poucas oportunidades no mercado de trabalho, o tema do empreendedorismo é abordado com foco na resiliência, criatividade, autonomia e protagonismo, tanto da equipe do projeto quanto dos professores e alunos. A ideia é estimular a capacidade de inovar e transformar a realidade local, criando soluções de impacto social e incentivando a iniciativa pessoal.

Envolver:

O empreendedorismo não se resume apenas à criação de negócios ou produtos, mas, antes de tudo, ao desenvolvimento de competências, habilidades e atitudes (CHA) que promovem o pensamento crítico, a resiliência, a criatividade e a capacidade de adaptação.

A ideia não é que os participantes estejam prontos para abrir um negócio imediatamente, mas sim ajudá-los a compreender que todo desafio pode ser uma oportunidade de novação e transformação. Nesse momento, a proposta é trabalhar com os participantes, inicialmente a equipe do projeto, depois os professores e, por fim, os alunos, em atividades que estimulem o desenvolvimento de habilidades como a resolução de problemas, criatividade, colaboração, comunicação e planejamento. A ideia aqui não é que eles já se sintam prontos para abrir um negócio, mas sim que se familiarizem com o conceito de que todo problema pode ser uma oportunidade de melhoria e transformação.

Investigar:

Os alunos serão incentivados a refletir sobre o seu contexto, suas realidades e os desafios da comunidade, buscando compreender como eles mesmos podem contribuir para melhorar a vida no seu entorno. Para isso, será promovida uma investigação mais profunda sobre as necessidades locais, as profissões existentes, as dificuldades econômicas e os recursos disponíveis. O objetivo é que eles se sintam responsáveis pela sua comunidade e percebam que existem muitas maneiras de contribuir, seja através de soluções criativas ou melhorias em atividades existentes. Nessa fase, atividades como entrevistas com líderes comunitários, pesquisa sobre a história da comunidade e a observação das necessidades locais ajudarão a contextualizar o empreendedorismo como uma ferramenta de transformação social e comunitária, antes de partir para a identificação de negócios ou produtos específicos.

Agir:

Ideia é que os alunos, agora sensibilizados e com as habilidades necessárias, possam começar a visualizar e até criar soluções empreendedoras para os problemas que encontraram. A proposta não é focar diretamente na criação de um negócio, mas sim em projetos de impacto social ou iniciativas de melhoria, nos quais eles possam aplicar suas novas habilidades para beneficiar a comunidade. Isso pode incluir iniciativas como a organização de eventos culturais, a implementação de programas de capacitação para a comunidade, a criação de soluções sustentáveis para problemas ambientais ou sociais, entre outras. Esses projetos podem ser apresentados no formato de um "Pitch da Escola", onde eles irão demonstrar suas ideias para a comunidade escolar e local, buscando feedback e possíveis parcerias.

Essa abordagem gradual e mais focada nas competências permitirá que os alunos e a comunidade compreendam o empreendedorismo como uma mentalidade, uma forma de pensar e agir para resolver problemas e criar valor, antes de pensar em um negócio específico. O fortalecimento das competências empreendedoras será o alicerce para futuras ações mais concretas, garantindo que as soluções criadas sejam sustentáveis e que possam, no futuro, se transformar em iniciativas de negócio, caso os alunos decidam seguir esse caminho.

Referências Bibliográficas

BRASIL.

Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência) – Lei n.º 13.146, de 6 de julho de 2015. Disponível em:

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm.

Acesso em: 01 out. 2024.

UNESCO.

Educação Inclusiva: o caminho para o futuro. Relatório de educação. Paris: Unesco, 2009. Disponível em:

https://unesdoc.unesco.org/. Acesso em: 01 out. 2024.

MORIN, Edgar.

Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 2000.

THE HUMAN PROJECT.

Documentos Institucionais. Disponível em:

https://www.thehumanproject.org.br/documentos-institucionais?folderId=01Q6YLKNXUT7QHRLK2KBEZMJJR2DZHZEI5.

Acesso em: 01 out. 2024.

Realização:

Apoio:

Parceria:

Patrocínio: